

Master System <sup>®</sup>

# Ayrton Senna's Super Monaco GP II



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

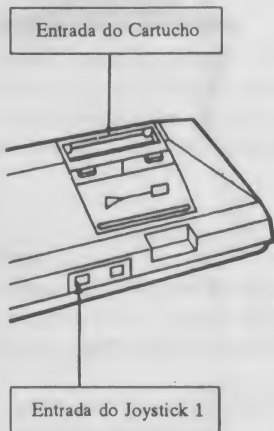
TECTOY

Produzido sob a supervisão de  
Ayrton Senna e de Ayrton Senna da  
Silva Promotions Limited.

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o Joystick 1.
2. Coloque o cartucho AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Este jogo é para um jogador somente.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



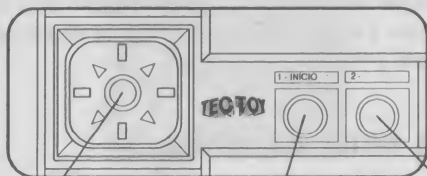
## Pilotos aos Seus Carros!

A equipe do box acaba de checar sua máquina. Pneus OK. Caixa de câmbio OK. A pista está um pouco lisa devido a chuviscos na manhã, por isso sua equipe optou pelo aerofólio de 45° para melhorar a tração. Você vai para sua posição. Dispara o motor. Luz verde! Uma largada perfeita.

Você está no comando de uma obra-prima da tecnologia moderna. Passe num relance por seus oponentes a velocidades acima de 325 km/h, nesta emocionante corrida de Fórmula 1 que vai exigir muita rapidez e habilidade contra as pistas mais desafiadoras da Terra!



# Assuma o Controle!



**Botão Direcional  
(Botão D)**

**Botão 1**

**Botão 2**

## Botão D

- Pressione para percorrer as seleções nas telas de Opção.
- Pressione para percorrer as letras na Tela de Senha.
- Pressione para esquerda ou direita para fazer curvas.

## Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para confirmar seleções nas telas de Opção.
- Pressione para escolher letras na Tela de Senha.
- Pressione para frear quando estiver usando transmissão automática.
- Pressione para reduzir a marcha quando estiver usando transmissão manual.

## Botão 2

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para confirmar seleções nas telas de Opção.
- Pressione para escolher letras na Tela de Senha.
- Pressione para acelerar quando estiver usando transmissão automática.
- Pressione para avançar a marcha quando estiver usando transmissão manual.

## Combinações dos Botões

- Quando quiser sair das telas do jogo, pressione o Botão Pausa no MASTER SYSTEM. Pressione o Botão 1 e o Botão 2 ao mesmo tempo para voltar à Tela de Seleção de Circuito no modo Treino Livre, ou para voltar à Tela de Etapa no modo Campeonato Mundial.

## Liguem seus Motores!

Depois de inserir o cartucho e ligar o MASTER SYSTEM, aparece o logotipo da SEGA. Depois disso, você vai ver a Tela de Apresentação e as palavras PRESS START (Pressione o Botão Início). Se você não fizer nada, vai começar uma demonstração. , Para sair da demonstração, simplesmente pressione o Botão 1 ou 2. A Tela de Apresentação reaparecerá.



### 1. Tela de Apresentação

Quando vir a Tela de Apresentação, pressione o Botão 1 ou 2 para iniciar o jogo. Você vai ver a Tela de Seleção de Modo A. Você pode escolher entre começar sua jornada rumo ao Campeonato Mundial, dar algumas voltas de treino no circuito de sua escolha no modo Treino Livre, ou ouvir alguns dos sons e músicas do jogo no modo Opções.

## 2. Tela de Seleção de Modo



### OPTION (Opções)

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a categoria e depois para esquerda ou direita para percorrer as opções. Escolha com o Botão 1 ou 2. Suas opções são:



**LEVEL (Nível):** Escolha entre BEGINNER (Iniciante) ou PROFESSIONAL (Profissional). No Modo Iniciante, aparece no canto superior direito da tela um mapa do circuito onde você está correndo. No Modo Profissional não há esse mapa.

**B.G.M. (Música de Fundo):** Escute qualquer uma das músicas do jogo.

**S.E. (Efeitos Sonoros):** Escute os vários sons utilizados no jogo.

**VOICE (Voz):** Ayrton Senna dá parabéns ao vencedor.

Quando quiser sair da Tela de Opções, simplesmente volte para a opção LEVEL usando o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para retornar à Tela de Apresentação.

## FREE PRACTICE (Treino Livre)

Esta é sua chance de sentir as várias pistas onde você vai pilotar no Campeonato Mundial. A primeira tela que você vai ver será a Tela de Seleção de Circuito. No alto da tela, você verá o nome do país correntemente selecionado e um mapa da pista. Pressione o Botão D para direita para percorrer as pistas e para esquerda para voltar. Pressione o Botão 1 ou 2 para ir à Tela de Opções da Seleção de Circuito. Essa tela oferece quatro opções, explicadas a seguir.





**MESSAGE (Mensagem):** Ayrton Senna lhe dá algumas informações sobre a pista selecionada. A leitura dessas mensagens pode evitar que você venha a sofrer algum acidente, ou pode lhe dar a dica que você vai precisar para vencer! Percorra a mensagem pressionando para baixo o Botão D.

**SETTING (Definições):** Essa tela permite que você defina a configuração correta do carro para se adequar à pista. Cada parte que você alterar vai afetar a maneira como sua máquina vai se comportar, por isso, é bom rodar um pouco para ver qual a melhor configuração. As opções são as seguintes:

**MISSION (Transmissão):** Você pode escolher entre STANDARD (Transmissão Manual) ou AUTOMATIC (Transmissão Automática). Usando Transmissão Automática, você não tem que se preocupar com mudanças de marcha, mas a Manual permite a máxima velocidade de sua máquina.

**GEAR (Tipo de Câmbio):** Escolha entre Caixa de Câmbio Modelo A ou Modelo B. O modelo A lhe dará maior velocidade máxima que o Modelo B, mas com menor taxa de aceleração.

**TIRE (Pneus):** Escolha entre pneus de Composição B ou Composição C. Os pneus de Composição B são mais duros que os de Composição C, o que significa que eles são mais duráveis. Por outro lado, os pneus de composição C proporcionam melhor tração, por serem mais macios.

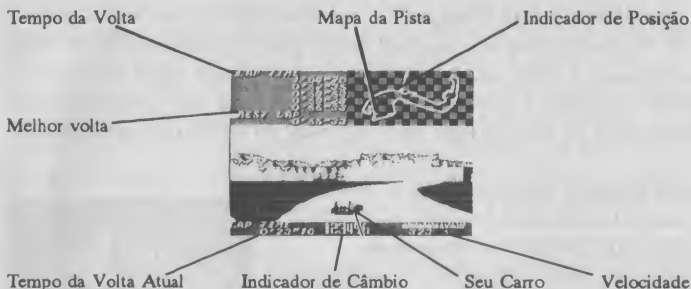
**WING (Aerofólio):** Escolha entre o tipo 0° e o tipo 45°. O tipo 0° lhe permite maior velocidade máxima, mas o tipo 45° lhe dá maior estabilidade nas curvas.



**Exemplo de Definição:** Você está correndo na pista da Bélgica. O número de curvas no circuito indica que provavelmente você não vai poder pilotar a toda velocidade. Você escolhe a caixa de câmbio Modelo B, que lhe dá maior taxa de aceleração, em vez do Modelo A, que dá maior velocidade. Você decide usar os pneus de Composição C em vez de usar o aerofólio de 45°, pois o aerofólio vai diminuir demais sua velocidade, embora você precise de tração nas curvas, que será obtida com os pneus macios.

**FREE RUN (Corrida Livre):** Agora você está pronto para entrar na pista. Cada volta que você faz no Treino Livre lhe dá experiência, que você vai precisar para vencer o Campeonato Mundial, por isso lembre-se: suas corridas de treino devem ser levadas a sério tanto quanto as corridas reais. Os circuitos são os mesmos, portanto os perigos também são os mesmos!

# Sinais da Tela



Se você estiver usando Transmissão Manual, use o Botão 2 para avançar a marcha e o Botão 1 para reduzir. Para a Transmissão Automática, o Botão 2 é o pedal do acelerador e o Botão 1 é o freio.

Para voltar à Tela de Seleção de Circuito, pressione o Botão Pausa no MASTER SYSTEM e então pressione simultaneamente os Botões 1 e 2.

**END (Fim):** Se você decidir experimentar outro circuito, selecione END com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para sair da Tela de Opções de Seleção de Circuito. Então, percorra as outras opções pressionando o Botão D para esquerda e direita.

Para sair totalmente do Modo de Treino Livre, pressione o Botão Reset no MASTER SYSTEM. Ao aparecer a Tela de Apresentação, pressione o Botão 1 ou 2 para retornar à Tela de Seleção de Modo A.

## Luz Verde!

Você já testou sua máquina e o seu desempenho nas várias pistas. Já chegou também à conclusão sobre quais especificações são mais adequadas a cada um dos circuitos, já sabe onde estão as curvas mais perigosas e onde são os melhores pontos para ultrapassagens, e agora já se sente pronto para ingressar no círculo dos vencedores!

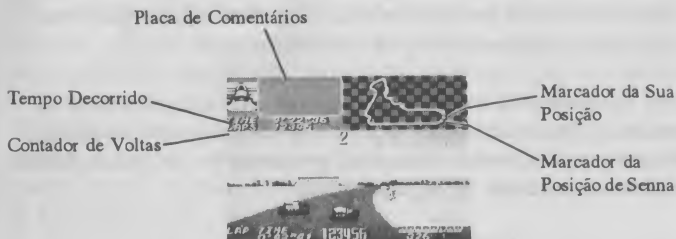
Em primeiro lugar, vá para a Tela de Seleção de Modo A e selecione WORLD CHAMPIONSHIP (Campeonato Mundial) com o Botão D, e confirme a seleção com o Botão 1 ou 2. Aparece então a Tela de Seleção de Modo B. Para correr no Campeonato Mundial desde o início da série de corridas, selecione NEW GAME (Jogo Novo) com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2. Pressione um desses botões novamente para ver a Tela de Etapa, a qual inclui o mapa do circuito, o nome do país e o número da etapa. Na parte de baixo da tela, você vai ver as três opções disponíveis.



**SETTING (Definição):** Esta é a sua chance de redefinir a configuração de sua máquina para se adequar ao circuito. Suas opções são as mesmas que as do Treino Livre: MISSION, GEAR, TIRE e WINGS (veja no item FREE PRACTICE os detalhes sobre as opções). Para retornar à Tela de Etapa, selecione END (Fim) com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2.

**QUALIFY (Qualificação):** É a tomada de tempo que define sua posição de largada na corrida propriamente dita. Um bom tempo na classificação vai colocar você próximo à linha de largada e, se você superar o tempo dessa pista, irá para a pole position (que lhe dará maior chance de vencer). Se você não fizer a corrida de classificação antes, irá automaticamente para a 12ª posição, o que vai reduzir muito suas chances de vencer. Percorra o circuito quantas vezes achar necessário e, uma vez atingido seu melhor tempo, pressione o Botão Pausa do MASTER SYSTEM e pressione simultaneamente os botões 1 e 2 para retornar à Tela de Etapa.

**RACE (Corrida):** Você está pronto. Coloque o capacete. Deslize para sua máquina e tome a posição designada para você. Tudo aconteceu para isto: a corrida para a glória. A Tela de Corrida é a mesma que a do Treino, com as seguintes exceções:



Você vai ver um conjunto de luzes vermelhas no alto da tela. Quando as luzes mudam para verde, dê a largada!

O número de voltas que você deu e o tempo total decorrido vão aparecer no canto superior esquerdo da tela. No Modo Iniciante, aparece um mapa da pista no canto superior direito, com um marcador mostrando a posição do seu carro (vermelho) e a posição de Ayrton Senna (amarelo). No Modo Profissional, o circuito não é apresentado; você depende somente da experiência adquirida nos treinos.

## Bandeira de Chegada

O Campeonato Mundial é uma série de 16 corridas de vários comprimentos, espalhadas pelo mundo inteiro. Cada pista tem suas próprias características, desde pistas de alta velocidade relativamente fáceis até circuitos perigosos cheios de curvas, que exigirão toda sua perícia e concentração para controlar o carro.

Uma vez encerrada uma corrida, aparece uma tela mostrando os resultados dessa corrida. Os 6 melhores pilotos e seus resultados são apresentados, assim como a sua pontuação e a de Ayrton Senna. Os pontos são dados da seguinte forma:

Colocação	Pontos
1º	10
2º	6
3º	4
4º	3
5º	2
6º	1

Na parte de baixo da tela aparece a senha para a próxima corrida. Não se esqueça de anotar a senha, para que você possa sempre continuar a partir desse ponto. Depois de anotar a senha, você pode ir em frente, para a próxima corrida, pressionando o Botão 1 ou 2. A próxima Tela de Etapa aparece.

## Senhas

Para continuar a jogar na série do Campeonato Mundial a partir de qualquer ponto onde você tenha parado, selecione **WORLD CHAMPIONSHIP** (Campeonato Mundial) na Tela de Seleção de Modo A. A próxima tela que aparece é a Tela de Seleção de Modo B. Selecione **PASSWORD** (Senha) com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para ver a Tela de Senha.

Para entrar com sua senha, vá até a primeira letra usando o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para escolher a letra, que vai então aparecer na parte de baixo da tela. Selecione as outras letras da mesma forma. Quando tiver terminado, selecione **END** e pressione o Botão 1 ou 2 para entrar na etapa onde você havia parado. Se fizer algum erro, escolha uma das duas setas na parte inferior direita da tela. Pressione o Botão 1 ou 2 até que o sublinhado pare na letra que você quer alterar e então selecione a letra correta com o Botão D e confirme com o Botão 1 ou 2.



O vencedor do Campeonato Mundial é o piloto com a maior pontuação. Não se preocupe se você perdeu algumas corridas, pois terá muitas chances de juntar pontos à medida em que o campeonato avança. A série termina na Austrália, onde você vai descobrir se vai voltar para casa de cabeça baixa ou com a taça de Campeão Mundial nas mãos!

RESULTS	
DIANEY P. LINDEN	47.38.10
JOE C. ZIMMER	47.10.20
JOE P. HART	47.06.70
JEN F. LARKE	47.03.10
STEVE L. COLE	47.01.00
STEVE BRASSE	47.00.00
YOUR POINTS 46 PTS.	
LENN'S POINTS 40 PTS.	
PASSWORD ETKF EZCA	

## Os Circuitos

Aqui estão os mapas dos circuitos de todos os países onde você vai correr. Familiarizar-se com esses circuitos é o primeiro passo para levar para casa o troféu do Campeonato, portanto estude-os cuidadosamente.









## Dicas Úteis

- Quando estiver usando Transmissão Automática, você vai perceber que nem sempre é necessário usar os freios para diminuir a velocidade. Simplesmente tirando o pé do acelerador a velocidade já vai diminuir, muitas vezes o suficiente para conseguir passar por aquela curva traiçoeira sem perder muito tempo.
- Os indicadores de curva são muito úteis, mas nem sempre eles vão aparecer à mesma distância da curva propriamente dita. Em primeiro lugar você deve confiar no seu próprio conhecimento da pista para saber onde você se encontra e que tipo de curva está chegando, usando os indicadores apenas como lembretes.
- Os mapas dos circuitos (no canto superior direito da tela no Modo Iniciante) são referências úteis quando você ainda está começando, mas não há nada que substitua a experiência na pista. (Lembre-se, no Modo Profissional não vai haver mapas).
- Sempre há a tentação de tentar percorrer a pista inteira com velocidade máxima, mas esse tipo de técnica não vence corridas. Há curvas que não podem ser completadas em velocidade máxima. Diminuindo a velocidade perde-se um pouco de tempo, mas pode evitar batidas.

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

**Marcador de Pontos**

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			



## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM  
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

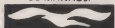
**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS